

Materialer

Din krop

Mindst to elever

De orange kort med retninger

Formål

- Introduktion til hvad programmering er. Forståelse af, at Bee-Bot kræver input, ellers sker der ingenting.
- Programmering som en rækkefølge af fastlagte handlinger
- Opmærksomhed på kortenes funktion. Frem er lige langt hver gang, En drejning er på 90 grader osv.

Aktivitetsbeskrivelse

Ud fra de 7 forskellige bevægelseskort laver eleverne små programmer til hinanden.

I kan evt. også tegne og afprøve egne bevægelseskort.

Leg med algoritmer

Målgruppe:
0. - 1. klasse

Hvordan jeg lave et program der får Jens til at gå fra bordet og hen til tavlen.

